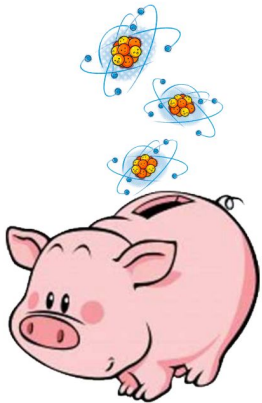


PIG

Physics In Games



A. Embriaco- N. Protti
INFN Milano - INFN Pavia

PIG: Physics In Games

— — —
PIG (Physics In Games) è un progetto di alfabetizzazione scientifica per bambini e ragazzi dai **5 ai 14 anni**.

Lo scopo di PIG è quello di utilizzare **il gioco come mezzo per avvicinare i ragazzi alla scienza** e introdurli alla cultura scientifica, sottolineando la figura dello scienziato/ricercatore e del suo importante ruolo all'interno della società.

Nel progetto si svilupperanno **adattamenti di classici giochi da tavola** inserendo un messaggio didattico-scientifico.

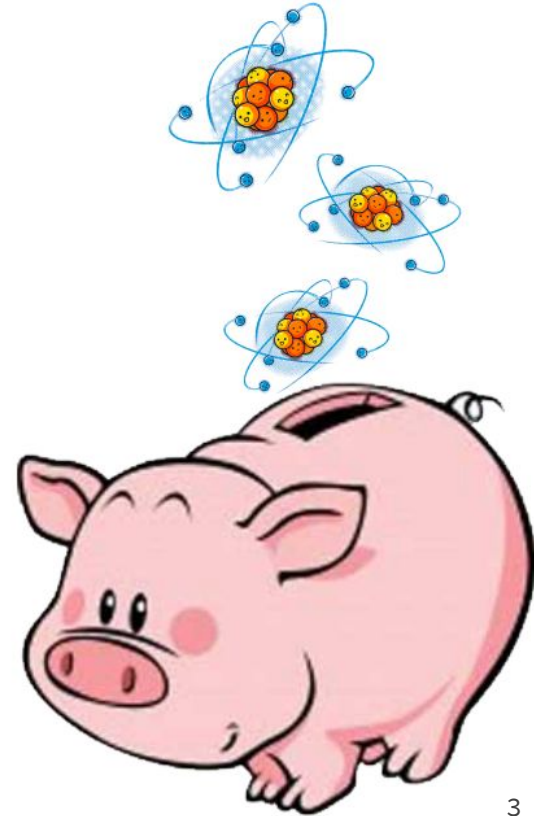


PIG: Physics In Games

In fase di sviluppo si organizzeranno **eventi** ad hoc per far sì che i bambini possano provare i giochi e misurarne il gradimento e possibili criticità.

Si potranno inoltre organizzare **laboratori nelle scuole** materne e elementari in cui i giochi potrebbero essere introdotti da un ricercatore.

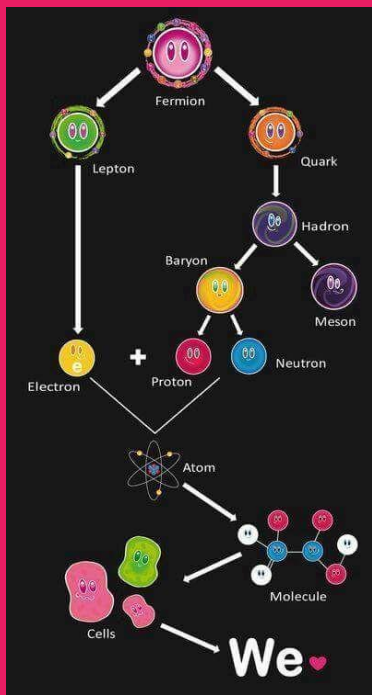
Il progetto PIG nasce come un **joint programme** in cui le sezioni di Pavia e Milano svolgono il ruolo di proponenti e altre sezioni INFN interessate possono inserirsi in una qualsiasi fase del lavoro.



Previously... on PIG



Where's my particle?



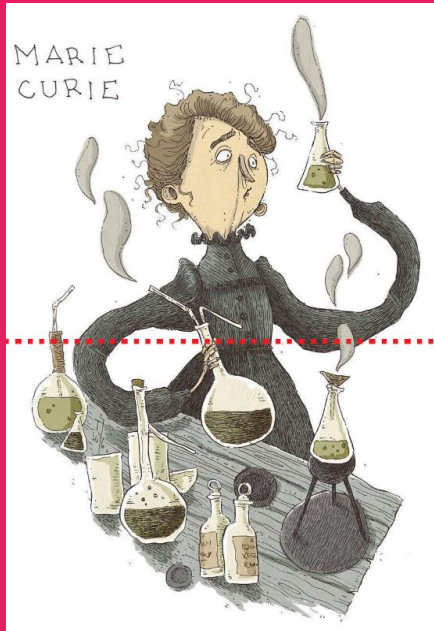
Variante del Memory a tema particelle elementari.

A fine partita, ogni giocatore andrà a contare le carte ottenute e effettuerà un punto per ogni carta.

Punti Fisica: bisogna disporre le carte sul tabellone e provare a formare delle altre particelle.

Target: bambini dai 5 ai 10 anni

Discover the Physicist!



Ulteriore variante del Memory in cui la coppia è fatta da elementi complementari, ad esempio scienziato-strumento sperimentale.

A fine partita, ogni giocatore andrà a contare le carte ottenute e effettuerà un punto per ogni carta.

Target: bambini dai 5 ai 10 anni



Acchiappa il mio scienziato!



Adattamento di “Indovina chi” dove i personaggi sono scienziati famosi. L’altra novità sta nella carta del personaggio pescato da ogni giocatore: sarà una “carta di identità” dello scienziato.

In particolare, invece che riportare i “connotati e contrassegni salienti”, si introduce una sezione “esperimenti e leggi salienti” in cui brevemente si riporta il contributo dato alla fisica dal personaggio della carta.

Target: bambini dai 5 ai 10 anni

Giro del mondo nei laboratori della Fisica



La variante del “Viaggio nel mondo degli animali” dove gli animali (accomunati da certi ecosistemi o macroregioni) vengono sostituiti da laboratori e centri di ricerca (accomunati per aree: fisica delle alte energie, fisica del neutrino, onde gravitazionali, osservazioni astrofisiche, ...).

Possibile versione “italiana” con principali laboratori e sezioni dell’INFN.

Target: bambini dai 10 ai 14 anni

Work packages & Milestones

WP	Task	Primo anno				Secondo anno			
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4
1	Studio di fattibilità								
2	R&D								
3	Ricerca partner INFN								
4	Test Kids								
5	Valutazione giochi								
6	Possibile commercializzazione								

M1 (fine primo trimestre, primo anno): individuazione dei primi due giochi da sviluppare

M2 (fine primo anno): realizzazione di uno dei due prototipi

M3 (entro fine primo trimestre, secondo anno): realizzazione del secondo prototipo

M4 (entro fine terzo trimestre, secondo anno): realizzazione degli eventi Test Kids

Al termine di questi due anni in base al risultato ottenuto si valuterà la messa in produzione decidendo se interna o su più ampia scala (collaborazione con azienda).

Costi

Primo anno: 22 keuro

2000 costo materiali DEMO
6000 grafico per gioco
3000 story telling
3000 esperti
3000 web designer
1000 missioni
4000 varie

Secondo anno: 18 keuro

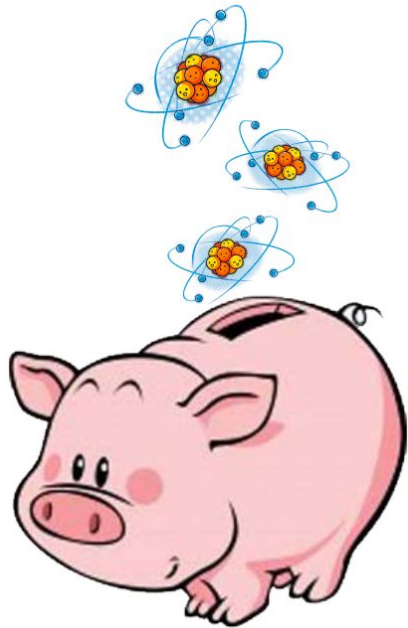
2000 web designer
2000 esperti
4000 missioni
8000 eventi
2000 materiali a supporto dell'evento



I costi preventivati per il secondo anno possono variare in funzione del numero di sezioni INFN che hanno aderito al progetto.

Possibilità di finanziare una borsa per management del progetto.

Impatto & prospettive future



- Realizzazione di 2 giochi, che possono essere utilizzati in diversi eventi di divulgazione (nelle varie sezioni INFN) e/o essere distribuiti nelle scuole
- Realizzazione di eventi di presentazione e test dei giochi
- Giochi proposti a adulti e anziani, come supporto nelle terapie che stimolano il mantenimento e/o il recupero della memoria negli anziani e in persone che hanno subito traumi.
- Giochi proposti a ragazzi/bambini con problemi di apprendimento, concentrazione e socializzazione.
- I giochi possono essere sviluppati sotto forma di App/sito web
- Possibile commercializzazione

Contatti

Alessia Embriaco

alessia.embriaco@pv.infn.it

Nicoletta Protti

nicoletta.protti@pv.infn.it

